PASSER LA CINÉMATIQUE/
VOIR LE TABLEAU DES
SCORES MULTIJOUEURS

COMMENCER/METTRE
EN PAUSE

VISER

TIRER/LANCER UNE GRENADE

VOIR LES OBJECTIFS
ET L'ÉTAT DE
L'ESCOUADE

RECHARGER

SE DÉPLACER

Y POINT D'INTÉRÊT

X UTILISER/INTERAGIR

B CORPS-À-CORPS/ACCROCHER

A SE METTRE À COUVERT/
ESQUIVER/ENJAMBER

CHANGER D'ARME

REGARDER/CLIQUER
POUR ZOOMER

DOCUMENT N° :
PAS DE CHANGEMENT DE CLASSE
NOM : Jonathan Harper
GRADE : Sergent

0808 Réf. n° X14-95518-01 FR

XBOX 360 LIVE

ABOLITION OF UNITED GOVERNMENTS

MANUEL

POUR INFORMATIONS TECHNIQUES

GEARS OF WAR 2

CONFIDENTIEL

AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter **www.xbox.com/support** ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :

La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :

VIOLENCE | GROS MOTS | PEUR | TENEUR SEXUELLE | STUPÉFIANTS | DISCRIMINATION | JEU DE HASARD

Pour plus d'informations, rendez-vous sur **http://www.pegi.info** et **pegionline.eu**

COALITION DES GOUVERNEMENTS UNIS

MANUEL D'INSTRUCTIONS

CONTENU PAGE

Introduction 2
État de la situation 3
Armes 4
Manette 10
Affichage tête haute 12
Le crâne écarlate (vie) 14
Cible 15
Rechargement éclair 16
Corps-à-corps 17
Boucliers ennemis et exécutions 18
Couverture et manœuvres de base 19
Interaction 22
Options de bataille 23
Campagne en coopération 24
Multijoueur 25
Types de parties multijoueurs 28
Vues et mode Photo 32
Informations sur la XBOX 360 33
Crédits 34
Garantie 36
Support technique 37

Les concepteurs de jeux vidéo demandent beaucoup à leurs joueurs.

En plus de les placer dans des situations apparemment impossibles alors que les chances de réussite sont improbables, nous leur demandons de s'immerger dans les mondes que nous créons de toutes pièces. Nous leur demandons de croire au fantastique. Par-dessus tout, nous demandons aux joueurs de mener l'expérience. D'interagir. Et de cette interaction naît une énorme satisfaction et une connexion à un univers rarement rencontrées sous d'autres formes de divertissement.

Ce jeu vidéo, GEARS OF WAR® 2, a été conçu autour de l'idée d'une action cinématique. Nous voulions que l'expérience de gameplay s'apparente à un blockbuster de l'été dont vous êtes la star. Nous avons créé GEARS 2 pour vous faire vivre une aventure riche en émotions. Une minute, vous vous sentez perdu alors que la Horde des locustes est sur le point de fondre sur vous au milieu des ténèbres et la minute d'après, vous regagnez en puissance car vous parvenez à les repousser sous terre à l'aide de votre tronçonneuse-baïonnette.

Lorsque vous prenez le contrôle de Marcus Fenix™ et de l'escouade Delta, vous vous battez au nom de l'humanité tout entière. Il s'agit d'une histoire à la fois épique par son envergure et très personnelle. La frustration de Dominic Santiago de ne pas connaître le sort de sa femme devient de plus en plus oppressante. Jacinto lui-même, la dernière chance pour l'humanité, est menacé et c'est la survie même du genre humain qui est en jeu.

Nous avons mis beaucoup d'amour et de nous-mêmes dans ce jeu et nous espérons que vous prendrez plaisir à le découvrir !

--Cliff Bleszinski

Directeur de conception, Epic Games, Inc.

A-39

MICGU2/P-3

CONFIDENTIEL

ÉTAT DE LA SITUATION

[MESSAGE DU PRÉSIDENT PRESCOTT] ★

On a cru que la bombe-lumière avait décimé la Horde des locustes, mais elle a survécu et en est ressortie plus forte. Elle possède aujourd'hui une force capable d'engloutir des villes entières.

Même Jacinto, notre dernière lueur d'espoir en ces heures sombres, est en danger. Nous serons bientôt dos au mur. Il ne nous reste donc plus qu'une seule solution : attaquer.

Gears, ce que je vous demande aujourd'hui est difficile, mais vital. Si nous voulons survivre, si nous voulons vivre assez longtemps pour voir les saisons passer, nos enfants grandir et la paix prospérer comme jamais auparavant, nous devons affronter les locustes.

Nous irons chercher les larves là où elles vivent et se reproduisent et nous les anéantirons.

Ce jour est celui où nous irons frapper l'ennemi au cœur. Celui où nous changerons le cours de l'histoire humaine. Celui où nous assurerons la survie de notre espèce !

Soldats de la CGU, valeureux Gears, faites votre devoir et redonnez espoir à l'humanité !

Règle d'or des Gears : plaquez-vous ou vous êtes mort.

ARMES

FUSIL D'ASSAUT LANZOR

• FER DE LANCE DES ARMES DE LA COALITION • ENTIÈREMENT AUTOMATIQUE • ADAPTÉ AU COMBAT À MOYENNE DISTANCE • ARME DE CORPS-À-CORPS MEURTRIÈRE

Pour activer la tronçonneuse-baïonnette du Lanzor, maintenez B enfoncée. Cette attaque au corps-à-corps unique permet d'anéantir la plupart des ennemis en les tranchant dans le vif. Elle peut aussi être utilisée pour éliminer certains obstacles.

FUSIL D'ASSAUT KAOMAX

• ARME STANDARD DES DRONES LOCUSTES • PLUS PUISSANTE ET PRÉCISE QU'UN LANZOR • POSSIBILITÉ DE ZOOMER

Supérieure au Lanzor en puissance de tir, mais ne permet pas de combat au corps-à-corps comme avec la tronçonneuse-baïonnette. La cadence de tir peut être augmentée en appuyant rapidement sur RT, même si la précision s'en trouve réduite.

FUSIL DESTRUCTOR

• EXCELLENT POUVOIR DE NEUTRALISATION • CHARGEUR DE HUIT CARTOUCHES• EXTRÊMEMENT MORTEL EN COMBAT RAPPROCHÉ

Ses munitions sont limitées, mais sa puissance de feu compense largement cette faiblesse. Il peut tuer un drone locuste d'un seul coup à bout portant, mais il est moins efficace à des distances plus éloignées.

PISTOLETS

Comme elles sont utilisables à une seule main, ces armes sont idéales lorsque vous tenez des boucliers humains et des boucliers de boomer.

PISTOLET COURT

• ARME DE POING STANDARD DE LA CGU • EXCELLENTE ARME SECONDAIRE • POSSIBILITÉ DE ZOOMER

Par défaut, il ne tire qu'une seule balle à la fois. Pour augmenter sa cadence de tir, appuyez rapidement sur RT.

PISTOLET GORGONE

• ARME PUISSANTE À MOYENNE PORTÉE • TIR AVEC DOUBLE CHARGEUR • POSSIBILITÉ DE ZOOMER

Capable de tirer quatre courtes rafales par rechargement. Meurtrier à bout portant, mais son chargeur est petit et il est long à réapprovisionner.

PISTOLET BOLTOK

• UN RECHARGEMENT ÉCLAIR PARFAIT PERMET DE TIRER PLUS RAPIDEMENT • TIR UNIQUE, MAIS DÉVASTATEUR • POSSIBILITÉ DE ZOOMER

Plus grande précision que le pistolet Gorgone, mais l'arme ne disposant que de six coups, mieux vaut éviter de gaspiller les munitions. Aussi efficace à bout portant qu'à longue portée.

BOUCLIER DE BOOMER

• PROTECTION PORTABLE CONTRE LES BALLES ET LES EXPLOSIONS
• PEUT ÊTRE UTILISÉ AVEC N'IMPORTE QUEL PISTOLET

Protège son utilisateur, mais réduit sa vitesse et sa liberté de mouvements. Pour récupérer le bouclier, approchez-vous de l'arme et appuyez sur X. Pour le planter dans le sol et vous en servir comme protection fixe, maintenez LT enfoncée, puis appuyez sur A. N'oubliez pas que les ennemis peuvent le faire tomber d'un coup de pied. Pour vous en débarrasser, changez d'arme.

GRENADES

Les engins explosifs lancés à la main sont l'arme idéale pour nettoyer une zone entière. Maintenez LT enfoncée pour visualiser la trajectoire. Déplacez R pour modifier l'angle de tir, puis appuyez sur RT pour jeter la grenade.

Pour les accrocher à des ennemis, des parois ou des objets, appuyez sur B. Les grenades sur les ennemis explosent en quelques secondes, tandis que les grenades sur les parois et les objets sont utilisées comme pièges antipersonnel.

FRAGMENTATION

Crée une explosion capable de tuer des ennemis ou de les blesser au sol. Permet aussi de boucher les puits d'émergence. Efficace contre plusieurs cibles.

FUMIGÈNE

Obscurcit une zone à l'aide d'un nuage de fumée tout en déclenchant une onde de choc qui projette les ennemis au sol.

ENCRE

Empoisonne une zone, la rendant dangereuse pour une courte période de temps. Une exposition prolongée entraîne la mort.

Tirez près d'un ennemi avec le lance-grenades. Laissez l'explosion faire le reste.

LANCE-FLAMMES CALCINATOR

• IDÉAL POUR TIRER AUTOUR DE VOUS OU AU-DESSUS D'UN ABRI
• UN RECHARGEMENT ÉCLAIR PARFAIT PERMET DE PROJETER DES FLAMMES PLUS LOIN

Lance un jet de flammes qui brûle ou tue sa victime. Les cibles restent souvent dangereuses même lorsqu'elles sont en feu, alors continuez de les arroser de flammes pour les achever.

FUSIL À LUNETTE LONGSHOT

• MEILLEUR ZOOM DISPONIBLE • MORTEL MÊME À LONGUE PORTÉE
• UN RECHARGEMENT ÉCLAIR PARFAIT AUGMENTE LES TIRS À LA TÊTE ET LES DÉGÂTS AU CASQUE

Peut tuer la plupart des locustes d'un seul coup à la tête. Pour activer la lunette intégrée, maintenez LT enfoncée, puis cliquez sur R pour zoomer. Un tir par rechargement.

LANCE-GRENADES

• ÉLIMINE LA PLUPART DES ENNEMIS D'UN SEUL COUP
• NE RALENTIT PAS LES MOUVEMENTS • UN RECHARGEMENT ÉCLAIR PARFAIT CRÉE DES EXPLOSIONS À FRAGMENTATION SUPPLÉMENTAIRES

Produit une déflagration initiale importante, suivie de plusieurs explosions plus petites. L'arme a une grande puissance de feu, mais elle est lente à recharger. Ne l'utilisez pas à bout portant ou dans des espaces confinés : la force de l'explosion risque de vous tuer en même temps que votre cible. Un coup par rechargement.

ARBALÈTE À TENSION

• TIRE DES FLÈCHES ULTRA PUISSANTES À TÊTE EXPLOSIVE
• RÉTICULE DE VISÉE PERFECTIONNÉ • EFFICACE AU CORPS-À-CORPS

Extrêmement précise, surtout à des distances éloignées, mais nécessite de bien viser. Maintenez la touche LT enfoncée pour l'activer, puis maintenez RT enfoncée pour viser et relâchez pour tirer. Si vous maintenez RT enfoncée suffisamment longtemps, la flèche ira se planter dans sa cible avant d'exploser.

RAYON DE L'AUBE

• DÉCLENCHE UN RAYON DE PARTICULES PROVENANT D'UN SATELLITE ET UTILISANT L'ÉNERGIE PRODUITE PAR L'IMULSION • VISÉE MANUELLE
• PERMET D'ÉLIMINER RAPIDEMENT DE GROS ENNEMIS

Nécessite un contact visuel avec la cible et le ciel doit être dégagé pour pouvoir tirer. Maintenez LT pour viser, puis RT pour tirer. Notez que cette arme nécessite quelques instants pour verrouiller la cible avant de pouvoir tirer.

MITRAILLEUSE TROÏKA

• MITRAILLEUSE ULTRA PUISSANTE MONTÉE SUR TOURELLE
• MITRAILLEURS PROTÉGÉS PAR DES BOUCLIERS ET DES CASQUES

Arme fixe extrêmement meurtrière. Les soldats doivent se mettre à couvert et éviter absolument de se trouver dans sa ligne de mire. Si vous éliminez le mitrailleur, vous pourrez prendre le contrôle de l'arme. Sujette à des surchauffes, mais peut être refroidie en appuyant sur RB.

IMULSION =

ARMES LOURDES

Puissance de feu dévastatrice, mais la vitesse et les mouvements sont réduits pendant l'utilisation de ces armes.

SULFATOR

• MITRAILLEUSE DE GROS CALIBRE • GRANDE CAPACITÉ DE MUNITIONS
• DÉCHIQUÈTE PLUSIEURS ENNEMIS EN MÊME TEMPS

Peut être tiré à la hanche, mais est beaucoup plus précis lorsqu'il est fixé sur une surface stable en maintenant LT enfoncée. Pour tirer, maintenez RT enfoncée. Le canon se mettra à tourner, puis commencera à tirer jusqu'à ce que vous relâchiez la gâchette ou que l'arme surchauffe ou se retrouve à court de munitions. Pour la refroidir, appuyez sur RB.

MORTIER

• PROVOQUE DE GROS DÉGÂTS À DISTANCE SUR PLUSIEURS ENNEMIS
• ENTIÈREMENT DÉPLOYABLE • IDÉAL CONTRE LES GROS ENNEMIS

Maintenez LT enfoncée pour déployer l'arme, puis maintenez RT pour viser et lâchez pour tirer. Plus vous prenez de temps pour viser, plus le tir ira loin. Lorsque l'obus approche de sa cible, il s'ouvre d'un coup pour déclencher une pluie d'explosifs meurtriers. Il provoque un son particulier lorsqu'il est tiré, alors mettez-vous à l'abri dès que vous l'entendez. Ne l'utilisez pas à bout portant ou dans des espaces confinés (la force de l'explosion peut vous tuer en même temps que votre cible).

= EXPLOSIF

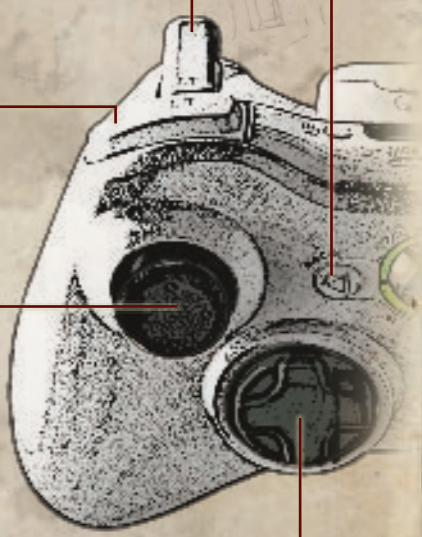
MANETTE

BACK — PASSER LA CINÉMATIQUE/ VOIR LE TABLEAU DES SCORES MULTIJOUEURS

LT — VISER

LB — VOIR LES OBJECTIFS ET L'ÉTAT DE L'ESCOUADE

L — SE DÉPLACER



CHANGER D'ARME

REMARQUE : POUR PERSONNALISER LES TOUCHES, SÉLECTIONNEZ LES PARAMÈTRES DE LA MANETTE XBOX 360® DANS LE MENU OPTIONS.

COMMENCER/METTRE EN PAUSE (OPTIONS) — START

TIRER/LANCER UNE GRENADE — RT

RECHARGER (RÉAPPUYER AU BON MOMENT : RECHARGEMENT ÉCLAIR) — RB

Y — POINT D'INTÉRÊT

X — UTILISER/INTERAGIR

B — CORPS-À-CORPS/ ACCROCHER (MAINTENIR POUR LA TRONÇONNEUSE)

A — SE METTRE À COUVERT/ ESQUIVER/ENJAMBER (MAINTENIR POUR LA COURSE BASSE)

REGARDER (CLIQUER POUR ZOOMER) — R

REMARQUE : POUR LES BOUCLIERS ENNEMIS ET LES TOUCHES D'EXÉCUTION, REPORTEZ-VOUS À LA PAGE 18.

AFFICHAGE TÊTE HAUTE

Objectifs en cours. Pour les afficher, appuyez sur LB.

Sélecteur d'armes (indiqué ici). Pour changer d'arme, appuyez sur ◌.

OU

Crâne écarlate (indicateur de vie). (VOIR PAGE 14.)

OU

Viseur. Pour l'activer, appuyez sur LT. (VOIR PAGE 15.)

Munitions récupérées.

État et position de l'escouade. Si l'indicateur est rouge, un membre de votre escouade est blessé au sol. Pour le réanimer, approchez-vous de lui et appuyez sur X.

Arme actuelle.

État des munitions.

Barre de rechargement éclair. Pour recharger, appuyez sur RB ; appuyez à nouveau pour un rechargement éclair. (VOIR PAGE 16.)

Indicateur de manœuvre ou d'action contextuelle.

Une icône apparaît quand une action ou un déplacement spécial est possible. (VOIR PAGES 19-22.)

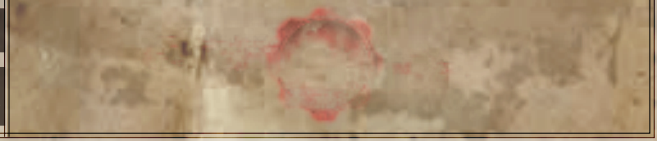
Un truc est sûr : je n'aurais jamais survécu à la bataille sans le RECHARGEMENT ÉCLAIR...

LE CRÂNE ÉCARLATE (VIE)

Le principe est simple. Quand une cible saigne, c'est qu'elle subit des dégâts. Il en va de même pour vous. Lorsque vous subissez des dégâts, le crâne écarlate se remplit de sang pour montrer votre état.

BLESSÉ

FIG. 1-A



MOURANT

FIG. 1-B

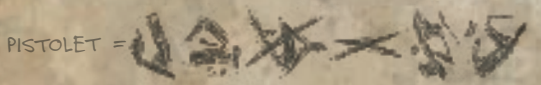
À TERRE MAIS PAS MORT

FIG. 1-C

Si vous évitez d'être touché lorsque vous êtes blessé ou mourant, votre santé augmente (ce qui vous incite à mieux vous mettre à couvert). Lorsque le crâne écarlate est rempli, vous êtes à terre, mais pas mort. Si vous êtes à terre, utilisez L pour ramper afin d'obtenir de l'aide ou sinon vous vous viderez de votre sang et mourrez. Appuyez rapidement sur A pour ramper plus vite.

CIBLE

VISER	Pour viser, maintenez LT enfoncée et déplacez R. Un réticule s'affiche et devient rouge lorsqu'il pointe sur un ennemi. Notez que si vous visez tout en étant à couvert, vous resterez protégé, mais votre tête pourra être exposée.
ZOOMER	Pour zoomer lorsque vous visez, maintenez LT enfoncée, puis cliquez sur R. Seuls le fusil à lunette Longshot, le fusil d'assaut Kaomax ou les différents pistolets vous permettent de zoomer.
TIRER AU JUGÉ	Orientez R jusqu'à ce que le viseur soit sur votre cible, puis appuyez sur RT pour tirer. C'est une méthode de tir rapide, mais imprécise.
TIR AVEUGLE	Lorsque vous êtes à couvert, appuyez sur RT pour tirer autour de vous sans vous exposer au feu ennemi. Ce faisant, vous pointez seulement votre arme hors de votre abri pour tirer, mais c'est une méthode de tir encore plus imprécise que le tir au jugé.



RECHARGEMENT ÉCLAIR

Pour recharger manuellement votre arme, appuyez sur RB.

Pour tenter un rechargement éclair, appuyez sur RB une deuxième fois. Le timing et l'entraînement sont les clés de la réussite. Vous avez alors trois possibilités :

SUCCÈS

FIG. 2-A

En cas de succès, vous rechargez plus rapidement.

PARFAIT

FIG. 2-B

Un rechargement parfait permet de recharger bien plus rapidement et d'obtenir un bonus pour vos armes.

ÉCHEC

FIG. 2-C

Si vous échouez, votre pistolet s'enrayera et vous rechargerez plus lentement que si vous n'aviez pas tenté de rechargement éclair.

CORPS-À-CORPS

Lorsqu'un ennemi est proche, vous pouvez appuyer sur B pour l'attaquer au corps-à-corps avec l'arme que vous avez à disposition. Attention, cependant : à cette distance, il n'est pas inoffensif.

Toutefois, il y a un avantage de taille au corps-à-corps : le fusil d'assaut Lanzor. Cette arme est munie d'une tronçonneuse-baïonnette aux dents en carbone et à vitesse réglable. Quand vous êtes équipé de cette arme, maintenez B enfoncée pour activer la tronçonneuse-baïonnette et trancher votre adversaire dans le vif. Peu d'ennemis résistent à ce traitement brutal.

REMARQUE : VOUS POUVEZ ÊTRE TOUCHÉ PENDANT QUE VOUS ATTAQUEZ OU ESSAYEZ D'ATTAQUER À LA TRONÇONNEUSE-BAÏONNETTE.

Si vous êtes équipé d'une grenade et que vous appuyez sur B pour combattre au corps-à-corps, vous pourrez accrocher la grenade à un adversaire à proximité ou à un mur/objet pour tendre un piège antipersonnel.

DUELS À LA TRONÇONNEUSE

Si vous tentez d'attaquer à la tronçonneuse un adversaire qui est équipé d'un fusil d'assaut et qui vous fait face, vous l'affronterez en duel. Pour prendre le dessus, appuyez rapidement sur B.

Si vous êtes plus rapide et coriace que votre ennemi, vous gagnerez le combat et éviterez de finir déchiqueté.

Saletés de tickers... Faut que je les tape rapidement pour qu'ils me lâchent.

BOUCLIERS ENNEMIS ET EXÉCUTIONS

Lorsqu'un ennemi est à terre mais pas mort (en train de ramper), vous pouvez l'utiliser comme bouclier ou l'achever par une exécution.

Pour utiliser un ennemi blessé comme bouclier, approchez-vous de lui et appuyez sur Ⓐ. C'est un moyen efficace de vous protéger lorsque vous êtes sous le feu de l'ennemi ou que vous voulez prendre d'assaut une position adverse. N'oubliez pas que vous ne pouvez tirer qu'avec des pistolets lorsque vous utilisez un bouclier ennemi et que votre bouclier se désintégrera s'il subit trop de dégâts.

Vous pouvez aussi combattre au corps-à-corps tout en utilisant un bouclier en appuyant sur Ⓑ. Pour lâcher votre bouclier, appuyez sur Ⓧ ou changez d'arme. Lorsque vous lâchez un bouclier, il disparaît du champ de bataille.

Pour achever un ennemi à terre avec style, choisissez l'une des exécutions suivantes :

Ⓧ BRISE-CRÂNE	Ⓑ MISE À MORT RAPIDE	Ⓨ MISE À MORT ÉLABORÉE

Même si une exécution à bout portant peut être gratifiante, il ne faut pas oublier qu'il est souvent plus sûr d'achever votre ennemi à distance.

COUVERTURE ET MANŒUVRES DE BASE

Déplacez-vous en utilisant Ⓛ. Pour les mouvements spéciaux (esquiver, se mettre à couvert, sauter par-dessus un obstacle (enjamber), course basse), utilisez les touches Ⓐ et Ⓛ.

SE METTRE À COUVERT

FIG. 3-A

Progressez à couvert ou vous ne ferez pas long feu. Allez vers tout ce qui ressemble à un abri (colonne, entrée de porte, etc.), puis appuyez sur Ⓐ.

Pour vous accroupir pendant que vous êtes à couvert, cliquez sur Ⓛ.

SE METTRE À DÉCOUVERT

FIG. 3-B

Pour quitter votre abri, éloignez-vous en.

ENJAMBER

FIG. 3-C

Pour enjamber un abri peu élevé, déplacez L dans la direction où vous voulez sauter, puis appuyez sur A. Notez que vous devez être à couvert avant de pouvoir enjamber.

ESQUIVER

FIG. 3-D

Appuyez sur A tout en déplaçant L dans la direction où vous voulez effectuer une roulade. S'il n'y a pas d'abri, vous roulerez en essayant d'esquiver les tirs. Vous pouvez aussi sortir d'un abri de cette manière.

GLISSEMENT À COUVERT

FIG. 3-E

Pour sortir rapidement d'un abri sans devoir vous en éloigner, orientez L dans la direction souhaitée, puis appuyez sur A.

= PROTECTION

PIVOT SWAT

FIG. 3-F

Quand vous êtes à couvert, effectuez un pivot SWAT pour changer d'abri sans trop vous exposer. Orientez L vers l'abri suivant et appuyez sur A. Vous pouvez interrompre un pivot SWAT en maintenant la touche A enfoncée.

COURSE BASSE

FIG. 3-G

Cette technique permet de courir accroupi et donc de vous rendre moins vulnérable aux tirs ennemis. Quand vous êtes à découvert, maintenez la touche A enfoncée et déplacez L . Cette position ne permet pas de tirer. Si vous maintenez A enfoncée tout en vous déplaçant à couvert, vous avancerez plus rapidement.

RAMPER

FIG. 3-H

Lorsque vous êtes à terre mais pas encore mort, déplacez L pour ramper vers un lieu sûr ou vers un membre de l'escouade qui pourra vous réanimer.

Appuyez rapidement sur A pour ramper plus vite. Utilisez RT pour demander de l'aide tout en rampant. Si vous êtes blessé au sol et que vous tenez une grenade à la main, vous pouvez utiliser RT pour la faire exploser.

INTERACTION

Pour utiliser des objets et agir en fonction du contexte autrement qu'en tirant et en vous déplaçant, appuyez sur la touche Ⓧ. Une icône apparaît lorsque cette fonction est disponible (par exemple, lorsque vous êtes à côté de munitions).

APPUYEZ SUR Ⓧ POUR :	À PROXIMITÉ DE :
Prendre/changer d'arme	Arme à terre
Prendre des munitions	Planque de munitions ou d'armes
Prendre le bouclier	Bouclier de boomer
Réanimer un membre de l'escouade	Membre de l'escouade blessé au sol
Briser le crâne d'un ennemi	Ennemi blessé au sol
Utiliser la tourelle	Arme montée
Enfoncer la porte (voir fig. 1)	Porte fonctionnelle
Utiliser le levier ou l'interrupteur (voir fig. 2)	Levier ou commutateur en état de marche
Actionner la valve	Valve en état de marche
Appuyer sur le bouton	Bouton utilisable
Grimper	Échelle

FIG. 1

FIG. 2

OPTIONS DE BATAILLE

Le menu principal vous permet de sélectionner les options suivantes :

CAMPAGNE SOLO

Commencez une nouvelle campagne solo ou continuez une campagne existante. Pour lancer une campagne en coopération pendant une partie, envoyez une invitation sur le Xbox LIVE® ou passez en mode écran séparé.

CAMPAGNE EN COOPÉRATION

Commencez une nouvelle campagne en coopération ou continuez une campagne existante (voir page 24).

CAMPS D'ENTRAÎNEMENT

Apprenez les règles du mode multijoueur et entraînez-vous contre des bots contrôlés par l'ordinateur.

MULTIJOUEUR

Créez ou rejoignez une équipe et mesurez-vous à d'autres joueurs dans des parties multijoueurs (voir page 25).

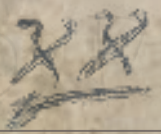
HORDE

Combattez des vagues d'ennemis locustes lors d'une bataille épique. Jouez en coopération avec quatre autres joueurs maximum (voir page 31).

JOURNAL DE GUERRE

Consultez vos succès, vos objets ramassés ou débloqués, votre classement et vos photos.

REMARQUE : POUR AFFICHER VOTRE LISTE D'AMIS ET INVITER DES JOUEURS À UNE PARTIE, ACCÉDEZ AU MENU QUOI DE NEUF EN APPUYANT SUR LB.



= HUMAINS AU-DESSUS

CAMPAGNE EN COOPÉRATION

Lorsque vous sélectionnez Campagne en coopération dans le menu principal, vous avez le choix parmi les options suivantes :

HÉBERGER UNE CAMPAGNE EN COOPÉRATION

Hébergez une campagne en coopération : commencez une nouvelle partie ou continuez-en une autre à partir d'un acte/chapitre débloqué ou d'un point de sauvegarde.

Les parties publiques et privées vous permettent de jouer avec un ami sur le Xbox LIVE. Si vous sélectionnez Xbox LIVE public, la partie sera ouverte à tous les joueurs. Si vous sélectionnez Xbox LIVE privé, seuls vos amis pourront rejoindre la partie sans devoir être invités. Dans les deux cas, vous devez bénéficier d'un compte Xbox LIVE Gold et d'une connexion Internet à haut débit.

La liaison multiconsole vous permet de jouer avec un ami sur un réseau local (LAN).

REJOINDRE UNE CAMPAGNE EN COOPÉRATION

Rejoignez une campagne pour jouer en coopération. Vous pouvez choisir de rejoindre une campagne publique ou de jouer en mode écran séparé.

REMARQUE : LES JOUEURS PEUVENT REJOINDRE OU QUITTER UNE CAMPAGNE À TOUT MOMENT, TANT QUE L'HÔTE RESTE DANS LA PARTIE.

CAMPAGNE SUR ÉCRAN SÉPARÉ

Jouez avec un ami sur la même console Xbox 360 en mode écran séparé.

REMARQUE : DANS LES CAMPAGNES EN COOPÉRATION ET EN ÉCRAN SÉPARÉ, CHAQUE JOUEUR PEUT PARAMÉTRER SON PROPRE NIVEAU DE DIFFICULTÉ.

MULTIJOUEUR

Lorsque vous sélectionnez Multijoueur dans le menu principal, vous rejoignez la salle de l'équipe multijoueur. Commencez une équipe en choisissant un type de partie à partir des options ci-dessous :

XBOX LIVE (PUBLIC OU PRIVÉ)

Combattez contre ou avec d'autres joueurs sur le Xbox LIVE. Les parties publiques Xbox LIVE sont classées et utilisent le Matchmaking. Les parties privées Xbox LIVE offrent d'autres options de personnalisation et permettent aux amis de rejoindre une partie en cours. Dans les deux cas, vous devez bénéficier d'un compte Xbox LIVE Gold et d'une connexion Internet à haut débit.

LIAISON MULTICONSOLE (PRIVÉ)

Mesurez-vous à d'autres joueurs sur un réseau local (LAN).

LOCAL (PRIVÉ)

Mesurez-vous à un autre joueur sur la même console Xbox 360 en mode écran séparé.

REMARQUE : POUR PLUS D'INFORMATIONS SUR LE LANCEMENT DES PARTIES PRIVÉES ET PUBLIQUES, REPORTEZ-VOUS AUX PAGES 26-27.

PARTIES PUBLIQUES

Les parties publiques sont classées et offrent peu de personnalisations pour ne pas fausser les statistiques dans les classements. En outre, le Matchmaking est utilisé pour mettre en relation les joueurs ayant un niveau similaire. Dix joueurs sont nécessaires pour démarrer une partie (cinq joueurs pour la Horde) et personne ne peut rejoindre une partie en cours une fois que le processus de Matchmaking a commencé.

Commencer une partie publique
Sélectionnez Xbox LIVE public sous Type de match dans la salle de l'équipe multijoueur, puis créez une liste de parties. Ce choix détermine les types de parties (voir page 28) disponibles aux joueurs dans la salle d'avant-match.

Les joueurs sur votre liste d'amis peuvent rejoindre une équipe et chaque membre de l'équipe peut inviter d'autres joueurs. Une fois l'équipe constituée et la liste de parties choisie, le chef d'équipe appuie sur START pour lancer le Matchmaking. Personne ne peut rejoindre l'équipe une fois que le processus de Matchmaking a commencé.

Lors du processus de Matchmaking, d'autres coéquipiers sont ajoutés selon les besoins pour constituer une équipe complète de cinq joueurs qui est alors mise en relation avec un adversaire. Par exemple, une équipe de deux personnes sera d'abord rejointe par équipe de trois personnes. Le mode Ailier est une exception, dans la mesure où l'équipe ne peut compter que deux personnes.

Une fois le processus de Matchmaking terminé, les joueurs rejoignent une salle d'avant-match où chacun peut voter pour les types de parties et les cartes qu'il souhaite. Les joueurs font défiler les différents personnages jouables à l'aide de la touche LT ou RT (sauf en mode Ailier) et choisissent une arme par défaut en utilisant LB ou RB. Dans les parties publiques, vous disposez d'un temps limité pour effectuer ces sélections. Une fois que toutes les options sont sélectionnées, la partie peut commencer.

Les joueurs retournent dans la salle de l'équipe multijoueur à la fin de chaque partie.

REMARQUE : CONSULTEZ LES STATISTIQUES DE VOTRE CLASSEMENT DANS VOTRE JOURNAL DE GUERRE OU SUR WWW.GEARSOFWAR.COM.

PARTIES PRIVÉES

Les parties privées ne sont pas classées, mais permettent davantage de personnalisation. Elles nécessitent un minimum de deux joueurs et peuvent inclure des bots. Les joueurs peuvent rejoindre ou quitter une partie à tout moment.

Commencer une partie privée
Sélectionnez Xbox LIVE privé, Liaison multiconsole ou Local sous Type de match dans la salle de l'équipe multijoueur.

Contrairement aux parties publiques, le chef d'équipe d'une partie privée peut choisir un type de partie et personnaliser les options de jeu. Les options disponibles varient selon le type de partie, mais elles comprennent généralement les Manches totales, la Durée limite de la manche, le Nombre de bots, le Changement des armes, etc. Le chef d'équipe a aussi la possibilité de sélectionner lui-même la carte ou de laisser les joueurs voter.

Une fois le type de partie et les options correspondantes définis, le chef d'équipe appuie sur START pour entrer dans la salle d'avant-match. Comme il n'y a aucun Matchmaking dans les parties privées, les joueurs peuvent rejoindre la salle ou la partie à tout moment, et les joueurs peuvent être remplacés par des bots.

Dans la salle d'avant-match, les joueurs peuvent changer d'équipe en appuyant sur Y. Le chef d'équipe peut décider de choisir la carte lui-même ou de laisser les joueurs voter. Les joueurs font défiler les différents personnages jouables à l'aide de la touche LT ou RT (sauf en mode Ailier) et choisissent une arme par défaut en utilisant LB ou RB. Le chef d'équipe détermine le temps dont disposent les joueurs pour sélectionner ces options, en appuyant sur START pour passer à l'option suivante et démarrer enfin la partie.

Les joueurs retournent dans la salle de l'équipe multijoueur à la fin de chaque partie.

TYPES DE PARTIES MULTIJOUEURS

ZONE DE GUERRE

Une équipe de la CGU est opposée à une équipe de locustes. L'objectif est simple : éliminer tous les membres de l'équipe adverse avant que ceux-ci ne vous éliminent. Attention, vous n'avez qu'une seule vie dans ce mode. Si vous êtes tué, vous devrez attendre la fin de manche avant de pouvoir rejouer.

LEADER

Dans ce mode, un joueur de chaque équipe est désigné pour être le chef. L'objectif du leader est de rester en vie le plus longtemps possible, car s'il est abattu, les membres de son équipe ne pourront plus reprendre le combat après avoir été tués. Alors protégez votre chef à tout prix !

AILIER

5 équipes (maximum) de deux joueurs s'affrontent jusqu'à ce qu'une équipe atteigne le score défini. Pour éliminer un adversaire, vous devez le tuer à bout pourtant ou l'achever d'une balle. Les points sont attribués en fonction du nombre d'adversaires tués et des manches gagnées. Les joueurs ne sont donc pas obligés de remporter chaque manche pour gagner la partie. En cas d'égalité, une nouvelle manche est jouée pour départager les vainqueurs. Vous et votre coéquipier jouez deux versions du même personnage : alors si vous voyez un personnage différent du vôtre, il s'agit d'un ennemi !

FUGITIF

Dans ce mode qui s'apparente à la capture de drapeau, les joueurs doivent blesser un paria, le capturer comme bouclier humain et l'emmener vers un anneau situé sur la carte. Lorsqu'un joueur ramène le fugitif dans cet anneau, son équipe doit le maintenir à cet endroit pendant un temps défini afin de remporter la manche. Si le fugitif s'échappe avant d'atteindre l'anneau, l'équipe doit le capturer à nouveau. Attention : le paria est armé et dangereux. Il ne se laissera pas capturer facilement.

EXÉCUTION

Ce type de partie ressemble à la Zone de guerre, mais vous êtes réanimé automatiquement après avoir été abattu. La seule manière d'éliminer un adversaire est de le tuer à bout portant ou de l'achever d'une balle.

La météo peut être aussi dangereuse que les locustes... Elle est même pire parfois...

= MUNITIONS

ANNEXION

Les joueurs doivent contrôler des zones de capture fixes (des anneaux) assez longtemps pour marquer un maximum de points et remporter la manche. Chaque carte comprend plusieurs objectifs à capturer, sachant qu'un seul est disponible à la fois. Si une zone est tenue par l'ennemi, pénétrez à l'intérieur pour bloquer la capture et défendez-la pour en prendre le contrôle. Les joueurs tués en défendant une zone de capture ne peuvent pas reprendre le combat.

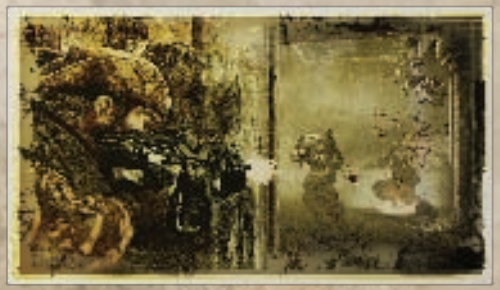
Une fois que tous les points d'une zone ont été récupérés, un nouvel objectif est désigné. La première équipe qui atteint le score défini remporte la manche. Notez que les scores à atteindre peuvent être paramétrés dans les parties privées.

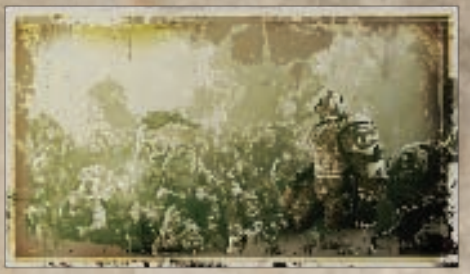
ROI DE LA COLLINE

Les joueurs doivent contrôler une zone de capture fixe (un anneau) sur la carte et la conserver suffisamment longtemps pour récupérer plus de points que l'équipe adverse. Pour continuer de marquer des points après une capture, il faut qu'un joueur au moins reste dans la zone de capture pour la défendre. Les joueurs tués en défendant une zone de capture ne peuvent pas reprendre le combat.

Les règles du mode Exécution sont ici en vigueur. La seule façon d'éliminer un adversaire est de le tuer à bout portant ou de l'achever d'une balle. Le Roi de la colline ne propose qu'une seule zone par manche, au lieu de la série de zones disponibles en mode Annexion.

REMARQUE : POUR RÉANIMER UN MEMBRE DE L'ESCOUADE BLESSÉ AU SOL, APPROCHEZ-VOUS DE LUI ET APPUYEZ SUR Ⓧ.





HORDE

La Horde est un nouveau mode de combat (style arcade) disponible en exclusivité sur GEARS OF WAR 2. Cinq joueurs maximum peuvent coopérer pour repousser des vagues d'ennemis variés (et de plus en plus coriaces) envoyés par la Horde des locustes.

Au début de chaque vague, les locustes surgissent de différents points de la carte. Votre équipe doit éliminer tous les ennemis de la carte pour passer à la vague suivante. Lorsque le dernier ennemi est tué, les joueurs abattus ressuscitent et reprennent le combat dans la vague suivante.

Les vagues deviennent de plus en plus difficiles au fil du jeu. Il est donc vital que les joueurs unissent leurs efforts et élaborent des stratégies pour éviter d'être submergés. Les joueurs restent à leur place à la fin de chaque vague. Alors essayez de repérer votre position ainsi que celle des autres joueurs avant le début de la prochaine attaque ennemie.

Les munitions de certaines armes sont rétablies au début de chaque vague. Les conteneurs à munitions situés dans toute la carte sont également restaurés, mais faites attention : il est facile de vous retrouver isolé de votre équipe au début de l'attaque ennemie.

Si tous les joueurs sont tués au cours de la même vague, la partie est terminée.

VUES ET MODE PHOTO

Après avoir été tué dans une partie multijoueur, vous pouvez assister à la bataille de plusieurs façons.

Pour parcourir les différentes vues des combats, appuyez sur LT et RT. Ces vues suivent le déroulement de la bataille à partir de points fixes sur la carte.

Pour parcourir les vues de joueurs, appuyez sur LB et RB. Elles offrent une vue à la troisième personne de vos coéquipiers encore en vie. Vous n'avez pas accès à la vue de vos ennemis.

Pour activer la vue fantôme, appuyez sur X. Cette vue vous permet de vous déplacer librement dans la carte grâce à L et R.

Pour activer ou désactiver les noms, appuyez sur A.

Pour prendre une photo en mode spectateur, appuyez sur B. Vous pouvez visualiser vos photos dans votre journal de guerre et les envoyer sur www.gearsofwar.com. Vos photos sont classées en fonction du nombre d'ennemis, d'explosions et plus encore.

INFORMATIONS SUR LA XBOX 360

XBOX LIVE

Avec Xbox LIVE®, jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil (carte du joueur). Conversez avec vos amis. Téléchargez du contenu (programmes TV, bandes-annonces, films haute définition, contenu de jeu et jeux d'Arcade) sur le Marché Xbox LIVE. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Utilisez le service LIVE sur Xbox 360® et Windows®. Jouez, chattez et téléchargez depuis votre ordinateur et votre Xbox 360. Le service LIVE, c'est accéder depuis votre ordinateur et votre télévision à ce que vous voulez et aux gens que vous connaissez. Connectez-vous et rejoignez la révolution !

CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live.

CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils faciles et souples d'utilisation permettent aux parents et aux personnes responsables des enfants de décider à quels jeux vidéo les jeunes joueurs peuvent accéder selon la classification du contenu. Et désormais, le contrôle parental Xbox LIVE et le contrôle parental Windows Vista® fonctionnent mieux ensemble. Vous pouvez restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Vous approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service LIVE. Et vous fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour davantage d'informations, veuillez consulter www.xbox.com/familysettings.

EPIC GAMES

Directeur de conception
Cliff Bleszinski
Producteur en chef
Rod Fergusson
Chef de programmation
Ray Davis
Chef conception des niveaux
Dave Nash
Direction infographie
Chris Perna
Chef conception gameplay
Lee Perry
Infographie
Chris Bartlett, Infographiste en chef
Mike Buck, Infographiste en chef
Shane Caudle, Dir. artistique technique
Scott Dossett, Animateur en chef
Peter Ellis, Infographiste en chef
Jeremy Ernst, Animateur
Bill Green, Infographiste
Matt Hancy, Infographiste effets spéciaux
James Hawkins, Infographiste conceptuel en chef
Peter Hayes, Infographiste en chef
Aaron Herzog, Animateur en chef
Jay Hosfelt, Responsable des animations
Wyeth Johnson, Responsable infographiste effets spéciaux
Kevin Johnstone, Infographiste en chef
Kevin Lanning, Responsable infographiste des personnages
Greg Mitchell, Responsable en chef des cinématiques
Mark Morgan, Infographiste en chef
Maury Mountain, Infographiste
Shane Pierce, Infographiste conceptuel en chef
Aaron Smith, Infographiste en chef
Mikey Spano, Infographiste en chef
Kendall Tucker, Infographiste en chef
Jordan Walker, Infographiste textures
Chris Wells, Responsable infographiste des personnages
Alex Whitney, Animateur en chef
Audio
Mike Larson, Directeur audio
Conception des niveaux
Andrew Bains, Responsable conception des niveaux
Adam Bellefeuil, Responsable conception des niveaux
Jim Brown, Responsable conception des niveaux
Ryan Brucks, Conception des niveaux
Phil Cole, Responsable conception des niveaux
Grayson Edge, Responsable conception des niveaux
Dave Ewing, Reponsable conception des niveaux multijoueurs
Stuart Fitzsimmons, Conception des niveaux
Bastiaan Frank, Responsable conception des niveaux
Josh Jay, Conception des niveaux
Warren Marshall, Responsable conception des niveaux
Demond Rogers, Responsable conception des niveaux
David Spalinski, Conception des niveaux
Ken Spencer, Responsable conception des niveaux
Alan Willard, Responsable conception des niveaux
Production
Tanya Jessen, Productrice associée principale
Chris Mielke, Directeur de production artistique
Programmation
Josh Adams, Responsable programmation du moteur
Nick Atamas, Programmation du moteur
Derek Cornish, Responsable programmation du moteur
Laurent Delayen, Responsable programmation du gameplay
Jeff Farris, Responsable programmation du gameplay
Mike Fricker, Responsable programmation du moteur
James Golding, Responsable programmation du gameplay
Joe Graf, Directeur technique, Unreal® Engine 3
Wesley Hunt, Responsable programmation du moteur
Josh Markiewicz, Responsable programmation du gameplay
Rob McLaughlin, Responsable programmation du gameplay
Keith Newton, Programmation du moteur
Matt Oelfke, Programmation du gameplay
Ron Prestenback, Programmation du gameplay
Andrew Scheidecker, Responsable programmation du moteur
Dan Schoenblum, Responsable programmation du moteur
John Scott, Responsable programmation du moteur
Scott Sherman, Responsable programmation du moteur
Niklas Smedberg, Responsable programmation du moteur
Lina Song, Responsable programmation du moteur
Stephen Superville, Responsable programmation du gameplay
Tim Sweeney, Directeur technique
Martin Sweitzer, Responsable programmation du gameplay
Matt Tonks, Programmation du gameplay
Daniel Vogel, Chef programmation du moteur
Joe Wilcox, Responsable programmation du moteur
Daniel Wright, Programmation du moteur
Sam Zamani, Responsable programmation du moteur
Assurance qualité
Jess Ammerman, Testeur du jeu
Prince Arrington, Responsable des tests du jeu
Scott Bigwood, Superviseur des tests du jeu
Karlo Cedeno, Testeur du jeu
Roger Collum, Testeur en chef
Ben Chaney, Testeur en chef
Alex Conner, Testeur du jeu
Joshua Fairhurst, Testeur du jeu
Jerry Gilland, Testeur du jeu
Drew Griffin, Testeur du jeu
Steven Haines, Testeur du jeu
Justin Hair, Testeur du jeu
Brett Holcomb, Testeur du moteur
Aaron Jones, Testeur du moteur
Josh Keller, Testeur du jeu
Chris Lavalette, Testeur du jeu
John Liberto, Testeur du jeu
John Mauney, Testeur du jeu
Matthew Montague, Testeur du jeu
Matthew Sorrell, Testeur du jeu
Jon Taylor, Testeur du jeu
Craig Ushry, Testeur du jeu
Administration système
Woody Ent, Technicien système
Warren Schultz, Responsable service informatique
Shane Smith, Responsable service informatique
Administration
Dr Michael Capps, Président
Mark Rein, VP Marketing
Jay Wilbur, VP dév. admin.
Jay Andrews, Conseiller général
Sarah Asby, Assistante
Joe Babcock, Contrôleur
Dana Cowley, Responsable RP
Sheri Christie, Responsable contrats et PI
Anne Dube, Directrice bureaux
Kimberly Lucas, Directrice RH
Richard Nalezynski, Responsable support technique UDN
Beth Rosenberry, Secrétaire de direction
Remerciements
Melissa Batten, nos pensées et nos prières sont vers elle et sa famille. David Burke, Nick Cooper, Paul Jones, Paul Mader, Amitt Mahajan, Jeff Morris, Steve Polge et Sidney Rauchberger. Et un remerciement spécial adressé à notre famille et tous nos amis pour leur patience, leur compréhension et leur amour qui ont été nécessaires à la création de Gears of War 2.

EPIC SHANGHAI

Directeur artistique
Zhang Lei
Infographie
Tang Jing Jing
Hu Jin Wei
Liu Yun
Deng Yi Le
Zhao Lu
Ming Ya Jun
Zhang Jin
Liao Zhi Gao
Wang Teng Teng
Chen Xiao
Wang Wei Jia
Liu Chen Lin
Administration
Paul Meegan, PDG
Lu Zhi Gang, Président
Remerciements
Liao Jun Hao

PEOPLE CAN FLY

Chef de projet
Piotr Krzywonosiuk
Conception niveaux multijoueurs supplémentaires
Adrian Chmielarz
Pawel Dudek
Bartek Kmita
Dariusz Korotkiewicz
Wojciech Mądry
Rafa Maka
Michał Nowak
Andrzej Poznański
Bartek Roch
Krystian Stefański

SOUS-TRAITANTS

Acteurs—Voix off
John Di Maggio : *Marcus Fenix, Franklin*
Carlos Ferro : *Dominic Santiago*
Fred Tatasciore : *Damon Baird, Tai Kaliso, drones locustes et boomers*
Lester Speight : *Augustus Cole*
Nan McNamara : *Anya*
Michael Gough : *Anthony et Benjamin Carmine*
Robin Atkin Downs : *Minh Young Kim, Henny, Chaps, Niles, kantus locustes, boomers et sires*
Dee Baker : *RAAM, gardes theron, drones locustes, sires*
Carolyn Seymour : *Myrrah*
Jamie Alcroft : *Victor Hoffman*
Peter Jason : *Dizzy, Hanley*
Charles Cioffi : *Président Prescott, Adam Fenix*
Nolan North : *Jace Stratton, soldat Gamma 3, pilote de FR n°3*
Leigh Allyn Baker: *Pilote de FR n°2, médecin CGU n°1, conducteur de Centaure n°1*
Wally Wingert : *Soldat Oméga 1, soldat Charlie 6, médecin CGU n°2*
Chris Cox : *Soldat Beta 4, conducteur de Centaure n°2, pilote de FR n°1*
Courtney Ford : *Maria*
Acteurs—Capture de mouvements
Patrick Downey
Kit Fitzsimons
Matt McGrath
Rachel Pedersen
Katie Shutrump
Ryan Stevens
Gabe Wood
Rigging des cinématiques
Nina Fricker
Musique
Musique composée par Steve Jablonsky
Orchestrateurs
Penka Kouneva
Danail Getz
Copiste
Junko Tamura
Préparation de la musique
Bonnie Lavine
Robert Puff
Arrangements supplémentaires
Pieter Schlosser
Productions de contrôle à distance
Mixés par Jeff Biggers
Assisté de Katia Lewin
Son Skywalker
Enregistrement de la partition
Leslie Ann Jones
Assistance enregistrement de la partition
Dann Thompson
Judy Kirschner
Robert Gatley
Opérateur Pro Tools
Andre Zweers
Partition exécutée par l'Orchestre symphonique Skywalker
Chef d'orchestre
Tim Davies
Sous-traitant musique
Janet Ketchum
Premier violon
Kay Stern
Chants exécutés par la chorale Skywalker
Chef d'orchestre
Ian Robertson
Sous-traitant chorale
Deborah Benedict
Soliste soprano
Mitzie Kay
Assistants du compositeur
Pieter Schlosser
Doug Clow
Musique supplémentaire
Kevin Riepl
Conception sonore
Joey Kuras
Jamey Scott
Soundelux Design Music Group
Audio cinématique prérendue Mix
Technicolor Interactive Services
Animation CapMouv Nettoyage
Animation faciale Cinématique
Technicolor Creative Services
Enregistrement et modification de la voix
Direction casting voix
Chris Borders

MICROSOFT GAME STUDIOS

PRODUCTION

Productrice exécutive
Laura Fryer
Producteurs
Deanna Hearns
Mike Forgey
Erika Carlson

DÉVELOPPEMENT

Responsable développement
Relja Markovic
Ingénieurs conception logiciel (ICL)
Greg Snook
Mark Mihelich
Brandon Burlison

INFOGRAPHIE

Directeur artistique
Tim Dean
Directeur de production des médias
Curtis Neal
Infographiste
Mike Kihara (FILTER)

CONCEPTION DU JEU

Directeur conception en chef
Chris Esaki
Directeurs conception
Christopher Blohm
Greg Murphy
William Hodge

AUDIO

Directeur audio
Caesar Filori
Directeur de production audio
Ken Kato
Chef conception du son
Peter Comley
Conception du son
Keith Sjoquist (ROMPUS RECORDINGS INC)

HISTOIRE ET EXPÉRIENCE UTILISATEUR

Rédacteur
Joshua Ortega
Éditeurs
Melanie Henry
Wynn Rankin (Volt)
Heidi Hendricks

RECHERCHE UTILISATEUR

Nick Hillyer
Kevin Keeker

CONCEPTION WEB/ IMPRESSION

Responsable de conception
Dana Ludwig
Production impression
Chris Lassen
Rick Achberger (S&T Onsite)
Doug Startzel (The Lux Group)
Production conception Web
Chris Furniss (S&T Onsite)

TEST

Responsables tests
Fred Norton
Daland Davis
Natahri Felton
Ingénieurs conception logiciel test (ICLT) en chef
Resp. test du projet
Chris Hind
Resp. test du mode Solo
Chris Henry
Resp. test multijoueur
Diana Antczak
Responsable ingénieurs conception logiciel (ICL)
J McBride
Ingénieurs test logiciel
Scott Sedlickas
Sajid Merchant
Nathan Clemens
Mike Yurka
Dan Bell
Tiffany Walsh
Scott Lindberg
Caitie McCaffrey
Rahsaan Shareef
Brad Catlin
Ferdinand Schober
Allyn Iwane (Excell Data Services)
Anthony Ervin (Volt)
John Holes (Excell)
Lou Huderski (Volt)
Brian Fetty (Excell)
Matthew Skirvin (Volt)
ICL
Brant Schweigert
Matthew Call
Dan Price
Tim Woodbury (Excell)
Assistants test multijoueur
Assistants resp. équipe
Craig Marshall
Mark McAllister
Joe Djorgee
TJ Duez
Assistants testeurs
David Hoar (Excell)
Daniel Monroe (Volt)
Justin Ireland (Excell)
Kyle Jacobsen (Volt)
Nico LeBrun (Excell)
Raymond Estrada (Volt)
Tyler Wolfe (Excell)
William Hales (Volt)
Scott Shields (Volt)
Brandon McCurry (Volt)
Curtis Marmolejo (Excell)
Jack Moore (Volt)
James Brown (Excell)
Michael Bottemiller (Volt)
Brandt Massman (Volt)
Craig Prothman (Volt)
Jacob Weatherspoon (Excell)
John Thomas (Volt)
Michael Durkin (Volt)
Antonio Mora (Excell)
Eric Town (Excell)
+Jeffrey Ankrum (Excell)
James Brown (Excell)
Primo Pulanco (Excell)
Viet Pham (Volt)
Tim Daniels (Volt)
Ross Little (Excell)
David Foster (Volt)
Lewis Liaw (Excell)
Sarah Bowman (Volt)
Jesse del Rosario (Excell)
Ray Chow (Volt)
Chris Chappell (Excell)
Chris Mathews (Excell)
Matthew Nomura (Excell)
Nick Raines (Excell)
Shohn McCarter (Excell)
Shaun Martin (Volt)
Andrew Warthen (Volt)
Ja'min Wilmey (Excell)
Jeremy Silvis (Excell)
Dylan Power (Aditi)
Peter Tran (Volt)

DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL

Responsables commerciaux
Kevin Geisner
Brandon Morris
Ed Kalletta
Directeur financier
David Hampton

MARKETING

Responsable de groupe produit global
Dan Amdur
Responsable produit mondial
Guy Welch

RELATIONS PUBLIQUES

Responsable RP mondiales
Rob Semsey
Service juridique
Don McGowan
Alan Bruggeman

LOCALISATION

Responsable programme international
Lief Thompson

COMMUNAUTÉ WEB MGS

Responsable site
Misty Thomas
Développeur en chef
Sam Conn
Développeurs
Brick Baldwin
Kelly Stump
Bob Kruger (Excell)
Chris Barney (Siemens Business Services Inc)
Michael Reinhardt (VMC Consulting Corporation)
Laura Ryder (VMC Consulting Corporation)
Pavan Kurimilla (Insight Global)
Test
Arif Yayalar (Volt)
James O'Rourke (Insight Global)
Rédacteur/producteur vidéo
Scott Kearney (The Lux Group)
Responsable du contenu sur le site Web de la communauté
Kelly Bell

GAMESIT

Resp. programme
Michelle Cohen
Kyle Emtman
Ingénieur base de données
Ken Adamson
Réseau
Robert Cornwall
Tavi Siochi
Support technique
Jeremy Hall
Peter Zorer (Hewlett-Packard)
Ingénierie
Tom Putnam
Scott Thomas
Gregory Shay (Hewlett-Packard)
Infrastructure
Nairn Walker
Dustin Sewell (Hewlett-Packard)
Justin Spiegelberg (Hewlett-Packard)

SERVEUR LIVE XNA

Directeur du programme en chef
Dave Templin
Resp. programme
Steve Dolan
Benjamin Steenbock
Stephen Yong
Responsable développement
Brian Spanton
Développeur en chef
Raymond Arifianto
Hiroki Kobayashi
Développeurs
Daniel Berke
Ted Howard
Joel Wiljanen
Responsable test
Anibal Sousa
Directeur des tests
Randy Santossio
Testeurs
Isaias Formacio-Serna
Scott Grant
Malia Guerrero
Dustin Rector
Will Sheehan
Directeur de la documentation
Michael Stahl
Documentation
Andrew Graff (NW Connection Services)
Support technique
Ronn Mercer

Remerciements
Shane Kim, Mike Delman, Phil Spencer, Bonnie Ross Ziegler, Ken Lobb, Kevin Browne, Kudo Tsunoda, Matt Barlow, Charlotte Stuyvenberg, Greg B. Jones, David Shaw, Ben Cammarano, Ryan Wilkerson, Justin Korthof, Josh Atkins, Rich Wickham, Steve Schreck, Yasmine Nelson, Matt Whiting, Keith Cirillo, Guy Whitmore, Dana Fos, Matt Gradwohl, James Coliz, JoAnne Williams, Jason Graf, Jason Reiner, Michael Cahill, Craig Davison, Steve Beinner, Dan Cornelius, Eric Baca, Mike Stout, Jon Rooke, Jaime Limon Letcegui, Peter Suzdalev, Cees Lengers, Hans Reinarz, Hugo Velasco Blanco, Niklas Linden, Thomas Grasslober, Andrea Giolito, Tobias Egartner, Violeta Xanthouli, Merthan Kaleli, Aman Sangar, John Press, Andrew Jenkins, Tom Hunt, Felicia Lim, Alan Chou, Cary Chen, Anna Chow, Kay Kim, Sanjoy John, Eli Friedman, Taylor Smith, Tracy Sullivan, Justin Kirby, Aaron Elliott, Jamie Davies, Henry Liu, AKQA, T.A.G at McCann, Digital Domain, BLT, Mark Van Lommel, Natalie Edwards, Cliff Jin, Farm Saechou, Chrystina Elaine Woody, Craig A. Carlson, Cindy Tompkins, Jill Eppenberger, Christine Zhang, Jeff Sanborn, Martin Duggan, Pheng Pheng Chew, Jeff Baran et les équipes de localisation de Dublin, du Japon, de Corée, de Chine et de Taïwan

CONFIDENTIEL

Garantie limitée pour votre copie du jeu Xbox (le · Jeu ·)

Garantie

Microsoft Corporation (· Microsoft ·) garantit que pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de première acquisition, le Jeu fonctionnera pour l'essentiel conformément au manuel qui l'accompagne. Cette garantie limitée ne sera pas applicable si le dysfonctionnement du Jeu résulte d'un accident, d'un usage ayant entraîné une détérioration, d'un virus ou d'une utilisation inappropriée. Microsoft ne fournit aucune autre garantie concernant ce Jeu.

Vos recours

Si, au cours de la période de quatre-vingt-dix (90) jours, vous découvrez que le Jeu couvert par cette garantie ne fonctionne pas correctement, retournez-le à votre détaillant accompagné d'une copie du justificatif d'achat initial. Le détaillant aura le choix (a) de réparer ou de remplacer le Jeu sans frais supplémentaires, ou (b) de vous rembourser le prix que vous avez payé pour le Jeu. Tout Jeu de remplacement sera garanti soit pour la période de garantie initiale restant à courir, soit pendant trente (30) jours à compter de la date de réception, la période la plus longue étant applicable. Dans la mesure où les dommages causés au Jeu résultent d'une négligence de votre part, la société Microsoft ne pourra en être tenue responsable.

Protection légale

Vous pouvez bénéficier, à l'encontre de votre détaillant, de tous les droits auxquels on ne peut déroger par contrat. Ces droits ne sont pas affectés par la présente garantie limitée de Microsoft.
SI VOUS N'AVEZ PAS ACQUIS LE JEU POUR VOTRE USAGE PERSONNEL (C'EST-À-DIRE SI VOUS N'AVEZ PAS AGI EN TANT QUE CONSOMMATEUR)
Les conditions suivantes s'appliquent dans toute la mesure permise par la loi en vigueur.

Aucune autre garantie

Microsoft et ses fournisseurs excluent toute autre garantie, expresse ou implicite, relative au Jeu et au manuel qui l'accompagne.

Limitation de responsabilité

Ni Microsoft ni ses fournisseurs ne pourront être tenus responsables de tout dommage, quel qu'il soit, découlant ou lié, de quelque façon que ce soit, à l'utilisation ou à l'impossibilité d'utiliser le Jeu, même si Microsoft ou ses fournisseurs ont été avisés de la possibilité de tels dommages. Dans tous les cas, l'entière responsabilité de Microsoft et de ses fournisseurs est limitée au prix que vous avez effectivement payé pour le Jeu.

Vous pouvez adresser vos questions relatives à la garantie à votre détaillant ou à Microsoft à l'adresse suivante :

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Irlande

CONFIDENTIEL

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	06 80 018590	
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
Россия	8 (800) 200-8001	
España	900 94 8952	900 94 8953
Saudi	800 8443 784	
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UAE	800 0 441 1942	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

***PSS** – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Műszaki terméktámogatás; Služby produktovej podpory; Службы поддержки продуктов.

****TTY** –Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefoon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Τηλέφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

Pour plus d'informations, visitez notre site à l'adresse **www.xbox.com**

Les informations contenues dans ce document, y compris les références à des URL ou à d'autres sites Web Internet, peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Sauf mention contraire, les noms de sociétés, les organisations, les produits, les noms de domaines, les adresses e-mails, les logos, les personnes, les lieux et les événements décrits dans ce document sont fictifs et toute ressemblance à une société, une organisation, un produit, un nom de domaine, une adresse e-mail, un logo, une personne, un lieu ou un événement réels ne serait que pure coïncidence. Il incombe à l'utilisateur de respecter toutes les lois applicables en matière de droits d'auteur. Sans limitation des droits issus des droits d'auteur, aucune partie de ce document ne peut être reproduite, stockée ou incluse dans un système de récupération de données, voire transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre) sans l'autorisation expresse et écrite de Microsoft Corporation.

Les produits mentionnés dans ce document peuvent faire l'objet de brevets, de dépôts de brevets en cours, de marques, de droits d'auteur ou d'autres droits de propriété intellectuelle et industrielle de Microsoft. Sauf stipulation expresse contraire d'un contrat de licence écrit de Microsoft, la remise de ce document n'a pas pour effet de vous concéder une licence sur ces brevets, marques, droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle.

Les noms de sociétés et de produits mentionnés dans ce document appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

La copie, l'ingénierie à rebours, la transmission, la présentation en public, la location, la facturation de l'utilisation ainsi que le contournement de la protection contre la copie sont strictement interdits.

© 2008, Epic Games, Inc. Tous droits réservés. Epic, Epic Games, le logo Epic Games, Gears of War, Gears of War 2, Marcus Fenix, Unreal et le logo du crâne écarlate (Crimson Omen) sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Epic Games, Inc., aux États-Unis et dans d'autres pays.

Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, les logos Xbox, Windows et Windows Vista sont des marques du groupe de sociétés Microsoft.

Utilise Bink Video. Copyright © 1997–2008 par RAD Game Tools, Inc.

zlib © 1995–2005 Jean-Loup Gailly et Mark Adler.

PhysX™ par NVIDIA. NVIDIA® et PhysX™ sont des marques déposées de NVIDIA Corporation et sont utilisées sous licence. Copyright © 2008 NVIDIA Corporation. Tous droits réservés.

Produit sous licence de Dolby Laboratories.

Toutes les marques commerciales et les marques déposées mentionnées dans la présente documentation appartiennent à leurs propriétaires respectifs.